

Manual de Campamento



MINISTERIOS JUVENILES
UNION GUATEMALTECA

ELABORADO POR PR. MOISES VIDAL

CAMPAMENTO CONQUIGUIAS

2013



Queridos conquiguías:

Estamos muy entusiasmados por su participación en **el Primer CAMPAMENTO SIMULTANEO de CONQUIGUIAS de la Unión Guatemalteca.**

Nuestro programa tiene algo para todos, para chicos y grandes, para experimentados y novatos, para voluntarios y participantes. Estamos decididos a que su experiencia en este campamento sea memorable y enriquecedora por el poder Jesucristo. Queremos compartir nuestras expectativas por medio de este manual y nombramos a nuestros uniformados como socios de esta nueva aventura, para que juntos persigamos los siguientes objetivos:

1. MOTIVAR por medio del lema "HEROES DE JESÚS, SOLDADOS DE LA CRUZ"
2. FOMENTAR un espíritu de amistad y convivencia entre los asistentes, estableciendo relaciones enriquecedoras con personas de diferente sexo y edad, manteniendo una actitud de apertura hacia los demás.
3. FORTALECER el movimiento de Conquistadores y Guías Mayores en la Unión Guatemalteca.
4. FACULTAR a nuestra juventud en diferentes áreas de desarrollo, para trabajar en pro de la comunidad y como fin último: la predicación del evangelio eterno, para salvación de las almas.

Gracias a cada uno de los directivos por hacer del campamento conquiguías una prioridad y por tomarse el tiempo de sus apretadas agendas para traer niños y niñas a este gran evento, creemos que vale la pena el esfuerzo.

Como departamentales de Ministerios Juveniles estamos muy preocupados por ofrecerles el mejor campamento. Por favor, comiencen a prepararse mediante la lectura de esta manual y si tienen alguna pregunta no duden en acudir a nosotros que con gusto les ayudaremos.

Suyos en el Ministerio Juvenil Adventista,

Pr. Estuardo Guerra
Unión Guatemalteca

Pr. Moisés Vidal
Misión Oriental

Pr. Walter Campos
Misión Sur

Pr. Oscar Pérez
Misión Norte

Pr. Ever Roblero
Asoc. Metropolitana

Pr. Ángel Ajanel
Misión Central

Pr. Víctor Roldan
Misión Nor-occ

Pr. Samuel Álvarez
Misión Centro-sur

Pr. Edward Smith
Misión Occidental



GENERALES DE LA A - Z

- A. FECHA DEL CAMPAMENTO: del 27 al 31 de Marzo de 2013
- B. LEMA: "HEROES DE JESUS, SOLDADOS DE LA CRUZ"
- C. LUGAR DE CAMPAMENTO: elegido por cada campo local. Consulte al departamental de jóvenes de su misión.
- D. DÍA Y HORA DE INAUGURACIÓN: La inauguración se realizará el día miércoles por la tarde. Por lo que se estará dando el área de acampar el día martes a partir de las 7 de la mañana.
- E. PRE-INSCRIPCIÓN: fecha límite del 25 de febrero al 01 de Marzo de 2013.
- F. INSCRIPCIÓN: fecha límite del 11 al 15 de Marzo de 2013.
- G. CUOTA DE INSCRIPCIÓN: Q79.00 incluye: Inscripción, chárrela, seguro especial de acampantes, lugar de campamento y participación del evento.
- H. MÍNIMO DE MIEMBROS POR CLUB: 8 miembros. Cualquier club que se inscriba al Campamento con una cifra menor asistirán para sacar requisitos pero no así para participar en eventos. La edad de los participantes debe regirse a la edad reglamentada para los Conquistadores (10-15) y Guías Mayores (16 en adelante).
- I. PROHIBIDO: juegos electrónicos y portátiles de música. Los teléfonos celulares pueden quedar con los líderes adultos para uso de emergencia solamente, de lo contrario será confiscado por la comisión de disciplina. No es permitido tener mascotas en el campamento.
- J. UNIFORME: Todos los Clubes de tradición deberán usar el uniforme completo (camisa, falda, pantalón, pañoleta, etc.) el cual será bien ponderado en las inspecciones realizadas. Sólo los clubes novatos tendrán como alternativa el uso de camiseta o camisa y pantalón o falda de un mismo color, aunque no tendrán la misma ponderación que los clubes que se esforzaron en llevar el uniforme oficial del club.
- K. VISITAS: Las visitas, así como los miembros del club, están sujetas a las normas del Campamento.
- L. ESTACIONAMIENTO: todo vehículo deberá estar en el área designada para estacionamiento dentro del campamento.
- M. PERMISOS DE SALIDA: todo asistente debe tener un permiso aprobado por el director de club local y ser presentado en la Secretaría del Campamento (la SC), ya que en la entrada principal habrá revisión de los que salgan y entren al campamento.
- N. PERMISO DE APROBACIÓN DE LOS PADRES O ENCARGADO LEGAL: cada asistente menor de edad debe tener un permiso de aprobación para asistir al campamento. Vea formulario en Apéndice A.
- O. COMPORTAMIENTO: vea los reglamentos en disciplina.
- P. SEGURIDAD: Cada club será responsable por su seguridad en los límites de su campamento.

- Q. **PRIMEROS AUXILIOS:** los clubes deben de ir preparados con un botiquín completo para atender cualquier necesidad de sus participantes. Además habrá un puesto de emergencia especial al lado de la SC para atender las emergencias generales.
- R. **PERDIDOS Y ENCONTRADOS:** artículos encontrados se entregaran en la SC, donde también pueden ser reclamados. Por favor etiqúete sus pertenencias para que pueda ser mas fácil su recuperación.
- S. **LETRINAS:** cada club proveerá de una letrina bien equipada y cómoda para los acampantes que será elaborada dentro del terreno que se le asignara al club. Debe tener no menos de 1.5 mts. de profundidad.
- T. **BASURA:** Toda la basura debe ser debidamente embolsada y llevada hasta el lugar designado por los organizadores. Traiga su propia bolsa de basura. Nosotros le pedimos que recuerde a sus conquistadores y guías mayores a usar su buen juicio al momento de generar basura. Habrán depósitos en los alrededores. Empaquete toda la basura.
- U. **DUCHAS:** se habilitara área de duchas para mujeres y otra para hombres. Por favor sea consiente en el uso del agua, no deje empaques de champú o jabón en el área de duchas. Respete las horas definidas en el programa. Los únicos que pueden romper el horario de baño son los que están encargados de la cocina.
- V. **SANEAMIENTO:** los platos han de ser lavados en los campamentos solamente y el agua debe desecharse de forma adecuada. Los alimentos deben ser muy bien cubiertos y el agua potabilizada. Recuerde que en el campamento pasado tuvimos de sorpresa la visita de la unidad de saneamiento del Ministerio de Salud Pública.
- W. **MEDIO AMBIENTE:** realizar fuegos a flor de tierra no esta permitido. Por favor lleve una cocina a gas. Si hay grama natural y desea hacer hoyos, deberá retirar el tepe (Capa superficial de tierra con hierba de unos 10 cm. de espesor) el cual servirá para tapar de nuevo.
- X. **REUNIONES GENERALES:** todos deben asistir a las convocatorias generales ya sea de culto, acto cívico, eventos. Deben usar durante todo el día sábado su uniforme de gala.
- Y. **DURANTE EL CAMPAMENTO:** respetar a los animales, la vegetación y las zonas de cultivo. Cuidar el trato con las personas que habitan en la zona. Mantener el orden y la limpieza (es necesario y nos ayuda a transmitir buena imagen). Aprovechar los senderos ya existentes, así evitaremos erosionar más el suelo. No cortar arboles o arbustos.
- Z. **DESPUES DEL CAMPAMENTO:** hay que desmontar el campamento tratando de recoger absolutamente todo, pensando en reutilizar, buscando la manera de reciclar. No dejar cuerdas en los árboles, cubrimos los hoyos que hemos abierto. No quemamos el material. Intentaremos dejar el lugar mejor de cómo lo encontramos. Si nos hubiera sobrado comida y es perecedera, podemos repartirla con las personas con las que hayamos tenido contacto durante el campamento. El campamento debe estar limpio, en buen estado, e inspeccionado por un miembro de la comisión Check-out. Llene la encuesta de campamento, será de mucha ayuda.

Cualquier pregunta sobre esta manual puedes hacerla a los siguientes e-mails:

tatoven64@hotmail.com

moisyto@gmail.com

RANKING DEL CLUB

Nuestro octógono de los guías mayores nos da la idea de cómo se premiará en este campamento. Sus seis estrellas es el máximo galardón a alcanzar, y esperamos que todos los clubes puedan ser CLUBES SEIS ESTRELLAS. Los niveles quedarán de la siguiente manera:

	CLUB SEIS ESTRELLAS 90 ----100 % DEL TOTAL
	CLUB CINCO ESTRELLAS 80 ----89 % DEL TOTAL
	CLUB CUATRO ESTRELLAS 70 ----79 % DEL TOTAL
	CLUB TRES ESTRELLAS 60 ----69 % DEL TOTAL
	CLUB DOS ESTRELLAS 50 ----59 % DEL TOTAL
	CLUB UNA ESTRELLA 40 ----49 % DEL TOTAL
	CLUB CERO ESTRELLAS 30 ----39 % DEL TOTAL
	CLUB CERO ESTRELLAS 20 ----29 % DEL TOTAL

EVENTOS PRE-CAMPAMENTO

1. Preinscripción:



La preinscripción será del 25 de febrero al 01 de Marzo de 2013. Por puntualidad de preinscripción se dará 75 puntos. Es necesario que la lista la envíe a su Campo Local. Vea Apéndice A para llenar el formulario oficial.

2. Inscripción:

La inscripción será del 11 al 15 de Marzo de 2013. Por puntualidad de inscripción se dará 75 puntos. La cancelación de inscripción debe ser realizada en la cuenta de cada Campo Local. El costo por persona será de Q79.00 que incluye: inscripción, charratela, lugar del campamento, participación y seguro de acampantes. Deben incluir a su personal de apoyo como cocineras, acompañantes, etc. Cuando se haga el pago respectivo, es necesario también que envíe la lista por medio de un fax o por medio de correo electrónico a su campo local. Vea Apéndice A para llenar el formulario oficial.



3. Evangelismo:



a. **Participantes:** Todo el club debidamente uniformado.

b. **Procedimiento:** Se realizarán las siguientes actividades de evangelismo:

I. Campaña Evangelística -- Se deberá realizar al menos una semana de campaña evangelística en cada grupo pequeño. Todos deben de usar el uniforme durante la actividad, incluyendo al predicador.

II. Bautismo antes del campamento – Se deberá realizar una ceremonia de bautismo (exclusiva del Club) ya sea, del resultado del evangelismo público o personal del club.

III. Bautismo en el Campamento – Llevar un candidato para ser bautizado en el Campamento. El bautismo será realizado con una

ceremonia inolvidable donde no menos de 25 uniformados serán sumergidos en las aguas bautismales.

c. Puntuación:

- | | |
|---------------------------------------|-------------|
| ➤ Realizar campaña evangelística | 100 puntos. |
| ➤ Al menos un bautismo antes de camp. | 50 puntos |
| ➤ Al menos un bautismo en el camp. | 50 puntos |
| ➤ De 3 bautismos en adelante suma | 50 puntos |

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 250 PUNTOS

*Nota: Cada uno de los 4 aspectos de evangelismo deberá informarse con fotografías, carta firmada por el Pastor de Distrito y Director de Obra Misionera y un pequeño resumen de lo sucedido.

4. Recolección:

a. **Participantes:** Todo el club debidamente uniformado.

b. **Materiales:** Los que proporcione el campo y cualquier otro que se necesite.

c. **Procedimiento:** Los clubes deberán participar en la recolección anual de la Agencia de Desarrollo y Recursos Asistenciales (ADRA). Cada conguiga deberá de recolectar Q30.00. El club que sobrepase su meta con Q500.00 más obtendrá puntos extras. Recuerde preparar un informe, el cual debe contener: fotografías en acción (no posando), carta firmada por el tesorero y el pastor conteniendo la cantidad recolectada y un pequeño resumen de lo sucedido.



C. **Puntuación:**

- | | |
|---------------------------|-------------|
| ➤ Objetivo alcanzado | 100 puntos. |
| ➤ Alcanzado 75% | 75 puntos |
| ➤ Alcanzado 50% | 50 puntos |
| ➤ Informe completo | 25 puntos |
| ➤ Un Superávit de Q500.00 | 50 puntos |

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 275 PUNTOS

5. Espíritu emprendedor:

a. **Participantes:** Todo el club.

b. **Procedimiento:** Espíritu de emprendedor tiene el propósito de llevar al club a realizar actividades de cooperación y de trabajo en equipo, en relación con el entorno y sensibilidad ante las necesidades de la sociedad. Un club con espíritu emprendedor deberá tener creatividad, dinamismo, tener una idea clara, colaboración y cooperación, capaz de producir resultados. El evento consiste entonces en poner en acción el espíritu emprendedor en su localidad. Por ejemplo: un grupo de títeres que se presenten en escuelas, una empresa, nomenclatura en la ciudad, programa de reciclaje, alfabetización etc. Quien establece el proyecto es el club. Deberá presentar: fotos, carta de certificación y un video. Se evaluará creatividad, informe, originalidad, desarrollo y complejidad del proyecto.



c. **Puntuación:**

➤ Informe completo (fotos, carta, video)	75 puntos
➤ Creatividad	50 puntos
➤ Desarrollo	50 puntos
➤ Originalidad	50 puntos
➤ Complejidad del proyecto	50 puntos

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 275 PUNTOS

6. Día de la iglesia limpia:



d. **Participantes:** Todo el club.

e. **Materiales:** escobas, trapeadores, detergente y cualquier otro implemento de limpieza.

f. **Procedimiento:** El club es el encargado de organizar, motivar a la congregación y ejecutar un día de limpieza general en la iglesia local. Se puede pintar, barrer, botar cualquier cosa que afea el templo, trapear, lavar etc. Recuerde preparar un informe, el cual debe contener: fotografías en acción (no posando), carta firmada por el pastor y un pequeño resumen de lo sucedido.

D. Puntuación:

- Informe completo (fotografías, carta, resumen)
- Actividad realizada

75 puntos
100 puntos

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 175 PUNTOS

7. Gerencia del Club:

- a. **Participantes:** Todo el club.
- b. **Procedimiento:** se debe completar lo siguiente:

1. Eventos del Campo Local – Participación por lo menos en dos eventos promovidos por la Asociación/Misión. 25 puntos por cada actividad. La lista de los clubes participantes la entregará el departamental en el campamento.
2. Directiva – Tener la directiva completa del Club, integrados por: Director(a), Sub-Director(a), Secretario(a) y Tesorero(a), con consejeros con más de 18 años y capitanes para cada unidad. 50 puntos.
3. Planificación – Enviar el Plan Anual de Trabajo 2013. Tome nota que su plan iniciará de enero a diciembre. Por favor enviarlo a la Asociación/Misión a más tardar el 01 de Enero, conteniendo lo siguiente: Respondiendo al ¿Qué se hará? ¿Quién lo hará? ¿Cómo se hará? ¿Cuándo se hará? Objetivos. Fecha del voto de la Junta de Iglesia, con la aprobación del plan de trabajo. Firma del Pastor o Anciano, confirmando la aprobación. 50 puntos
4. Reuniones con los padres – Realizar por lo menos, dos reuniones con los padres en diferentes trimestres, mandar acta firmada por los padres asistentes. 50 puntos por cada reunión.
5. Visita del Pastor Distrital – Recibir por lo menos, una visita del Pastor distrital. 50 puntos
6. Día del Conquistador – Realizar en la iglesia, el programa del Día del Conquistador el tercer sábado del mes de Septiembre. Si no lo realizó en esa fecha, podrá hacerlo en cualquier otra. 50 puntos.
7. Boom Bíblico – Por lo menos el 50% de los miembros del club deberán concluir el Boom bíblico 2013 antes del campamento. 50 puntos.
8. Clases Regulares y avanzadas – Tener por lo menos, 50% de los miembros del club investidos en una clase regular. 50 puntos.
9. Reunión Semanal – El Club tendrá que realizar por lo menos, tres reuniones por mes, durante el año. 50 puntos.



TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 450 PUNTOS

EVENTOS GENERALES

1. FESTIVAL CONQUIGUÍA



a. **Participantes:** Todos los clubes.

b. **Materiales:** no hay límite. Una mesa para mostrar las manualidades y lo que necesite para el set de presentación. Se desarrollara temática sobre la cultura o lo autóctono del área que representan. Por ejemplo: traje típico, artesanías, instrumentos, comidas, bandera, folklore, etc.

c. **Procedimiento:** se levantará un pequeño set para mostrar las manualidades del club. Cada club presentará al menos 10 manualidades diferentes; hecho por los miembros del club. Debe llevarlas al campamento ya elaboradas. Ponerlo junto al boletín. Se evaluará el sábado por la tarde.

d. **Puntuación:** Se evaluará creatividad, cantidad de manualidades diferentes, estética, set de presentación, elementos de folklore o culturales.

2. INVESTIDURA

a. **Participantes:** todo el club

b. **Procedimiento:** se realizara una investidura en el campamento donde se tendrá la oportunidad investirse de alguna clase progresiva. Al menos el 50% del debe investirse en alguna de las clases progresivas. Si su club realiza una investidura de septiembre 2012 a febrero 2013 incluye en el porcentaje, solo debe demostrar con una carta firmada del departamental y fotografías.

c. **Puntuación:** Se evaluará el porcentaje de invertidos. Si hay algún club que ya invistió el 50% y quiere sacar otra clase para el campamento obtendrá sus puntos correspondientes.



➤ Se invistieron 75% antes de camp	50 puntos
➤ Se invistieron 75% en el camp	100 puntos
➤ Participaron en la investidura (- del 75%)	25 puntos
➤ Informe completo	50 puntos.

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 200 PUNTOS

3. BOLETINERO CONQUIGUÍA



a. **Participantes:** Todo el equipo de acampantes.

b. **Materiales:** Puede utilizar todo lo que se le ocurra. Debe de estar en una rectángulo de 2.5 mts de largo x 1.25 mts de ancho.

c. **Procedimiento:** Debe de estar colocado desde que inicie su campamento. Será la ventana de cada club, para dar a conocer todo aquello que han realizado a lo largo del año 2012-2013. Puede poner fotos, dibujos, objetos, noticias, etc. Se lo dejamos a su creatividad. Se evaluara el sábado por la tarde.

d. **Puntuación:** Se evaluará medidas, creatividad, actividades realizadas y estética. Habrá tres lugares.

4. LA PLAYERA DEL CLUB

e. **Participantes:** Todo el club.

f. **Materiales:** playera y material para el estampado.

g. **Procedimiento:** el evento consiste en dos etapas.

PRIMERA ETAPA: deberá de estampar una playera que identifique al club. Hay varias técnicas para el estampado: TRANSFER se realiza con solo tener una computadora, una impresora normal, una plancha y la hoja de transfer. Imprimes tu dibujo en el papel transfer y lo planchas en la playera. Aunque no dura mucho esta impresión pero es genial. SERIGRAFIA: la serigrafía es una de las formas mas comunes para hacer todo tipo de impresiones y económica cuando es en cantidad. En un marco (malla) para serigrafía tienes que emulsionar, o sea que sobre el marco tienes que poner una solución especial que es sensible a la luz lo secas y ya esta lista para que pongas tu imagen ahí. Luego lo pones a la luz. por lo regular es sobre lámparas de tungsteno y de cuarzo por un tiempo

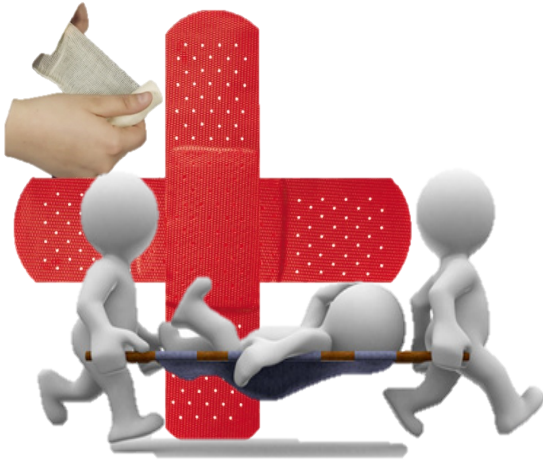


dependiendo de la intensidad de la lámpara. Luego lavas con agua el marco y lo que estaba cubierto es decir donde estaba tu imagen se desprenderá y lo demás quedara fijo. Colocas tu marco sobre una mesa, tinta en el marco, (para playeras por lo regular es tinta plastisol o caltex) pon la playera abajo del marco y distribuyes la tinta con una espátula de arriba hacia abajo y listo ya tienes tus impresión. Después únicamente tienes que planchar la prenda para fijar bien la tinta por cada color que tenga tu dibujo tendrás que hacer un cuadro. VINIL TERMOADHERIBLE: Para esto necesitas una computadora, un plotter de corte y una plancha. El vinil es como plástico, haces tu diseño en la compu, por lo regular son de 1 o 2 colores máximo y lo mandas al plotter, primero un color y luego otro, ya que el vinil lo venden por rollos de diferentes colores y apariencias. Ya que lo haya cortado únicamente le quitas lo que sobra, a esto se le llama depilar luego pones tu playera en una mesa y pones el vinil y lo planchas para que lo adhiera a la prenda. SUBLIMADO: El Sublimado es lo mas nuevo que hay, ya que se puede imprimir cualquier dibujo o fotografía, el único detalle que tiene es que la prenda debe tener por lo menos 50% de polyester. Se realiza con impresoras o plotters que utilicen tintas de sublimación. Se imprime sobre un papel especial y luego lo planchas sobre la prenda y la pintura pasa a formar parte del tejido, no es como las demás técnicas que se siente el estampado, en el sublimado el dibujo pasa hacer parte del tejido. SERIGRAFIA DIGITAL: esto también es nuevo, se realiza con una impresora con tintas especiales que imprime directamente sobre la prenda. Lo haces al final es plancharla después de imprimirla. AEROGRAFIA pero eso ya es mas arte porque debes tener un talento impresionante para el dibujo ya que se realiza a mano alzada he visto quien hace retratos de personas. En fin puede ser con crayones, lápices de cera, pinturas, etc. **SEGUNDA ETAPA:** el día del evento todo el club deberá uniformarse con la playera y se presentaran 10 miembros del club a desfilan en la pasarela, donde los evaluadores darán su puntaje respectivo.

- h. **Puntuación:** Se evaluará creatividad, estética, técnica, combinación y video. Las playeras deben de llevarlas ya hechas. Deberá grabar un pequeño video del trabajo que hicieron.

EVENTOS DE DESTREZA Y CONOCIMIENTO

1. PRIMEROS AUXILIOS



a. **Participantes:** 5 conquiguías . Mínimo dos mujeres o dos hombres. (2 Conquistadores y 3 Guías)

b. **Materiales:**

- ≈ 12 pañuelos
- ≈ 2 férulas
- ≈ 1 apósito para herida de cabeza
- ≈ 1 camilla militar o Dos mástiles y una colcha para camilla improvisada.

c. **Procedimiento:** habrán 5 líneas marcadas cada una a 20 metros. Se ubicaran en la primera línea 3 compañeros, 1 tercera, y en la quinta el paciente oficial. Al silbatazo el primero (el otro se queda con los

materiales) efectúa el procedimiento de la figura 1, "sostén por un conquiguía" y lo lleva hasta la línea 2, allí realiza la figura 2 "Bombero de frente o de lado" y lo lleva hasta la línea 3 donde lo bajara y juntos realizaran, al que esta en la línea, la figura 3 "Cangrejo doble" (se utiliza para rescatar victimas de una tubería o lugar estrecho) hasta la línea 4, donde realizan la figura 4 "silla de manos con respaldo" hasta llegar a la línea 5, cuando al pasar la línea el que se quedo en la primera, sale llevando los materiales hasta donde están sus compañeros. Ya en la línea 5 realizaran el procedimiento de atención a la victima. El juez tendrá cinco tarjetas donde describe el estado del paciente. El equipo tomara una a la vez para realizar el procedimiento. Se evaluaran 5 títulos. Una vez realizado el tratamiento se realizara la figura 5 "encamillado por 4 conquiguías", ya listo el encamillado, se continua con la figura 6 "arrastre con camilla" hasta la línea 4, luego se levantan y lo llevan hasta la línea 1 donde se evaluaran los vendajes realizados.

d. **Títulos de casos a evaluar:**

- » Herida en la cabeza
- » Torcedura de tobillo
- » Herida genital
- » Brazo luxado
- » Pierna fracturada
- » Quemadura en la cara
- » Atragantamiento por objeto
- » No hay respiración, ni pulso: RCP
- » Hemorragia en antebrazo

e. **Se penalizará el que:**

- ⊗ No aporte el material necesario
- ⊗ Realice inapropiadamente el tratamiento al paciente
- ⊗ Bote al paciente en camilla de regreso a la meta

f. **Puntuación:** Se evaluará uso correcto de primeros auxilios, vendajes bien hechos, el transporte de acuerdo a la figura y el tiempo. Recuerde que es un paciente y debe de tratarse como tal (no es corriendo).

g. **Tiempo:** Se medirá a partir del silbato de inicio del evento hasta pasar la línea 1 de regreso.

Figura 1

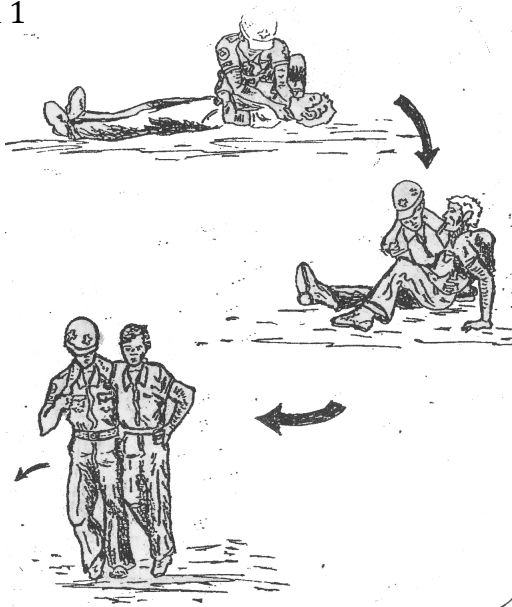


Figura 2

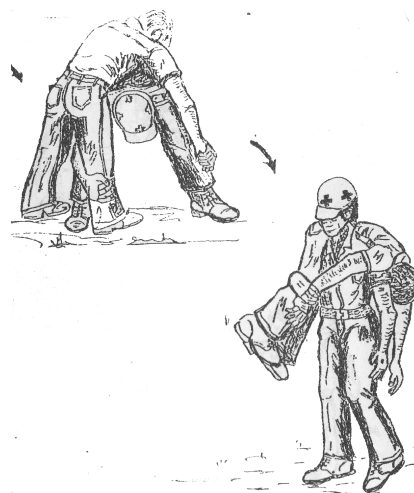


Figura 3

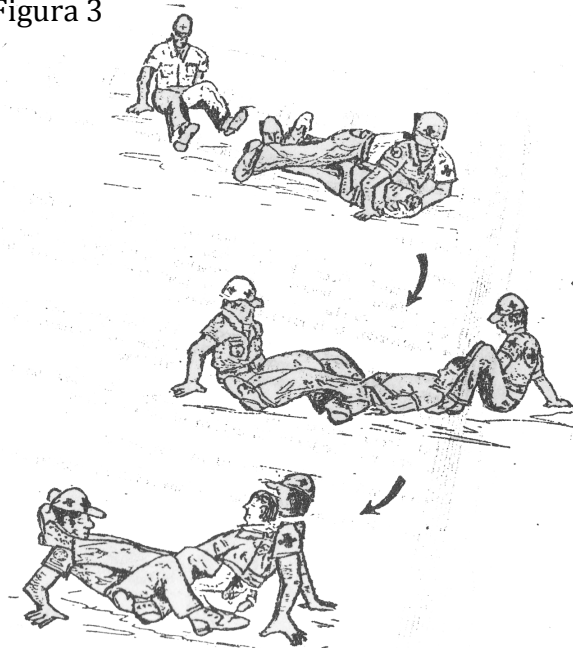


Figura 4



Figura 5

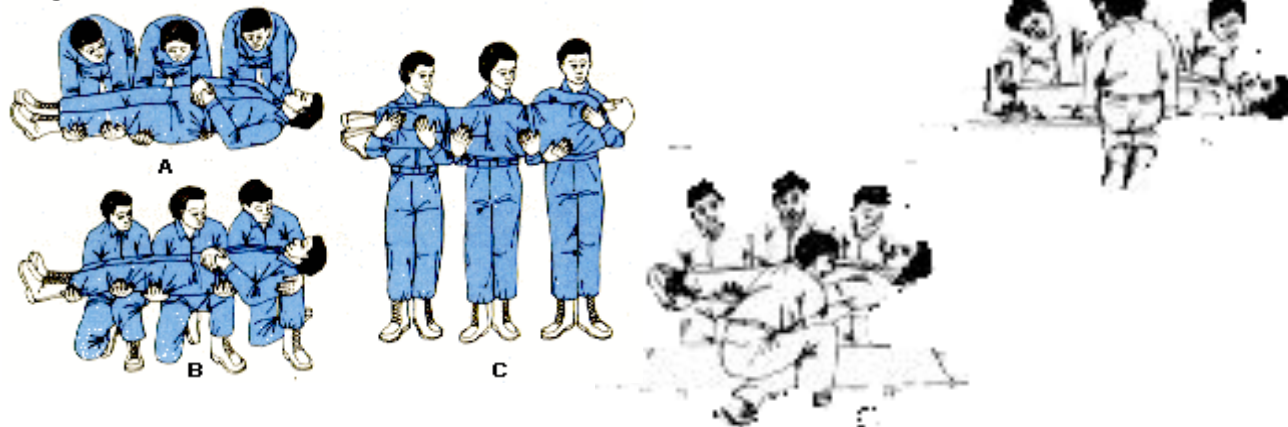


Figura 6

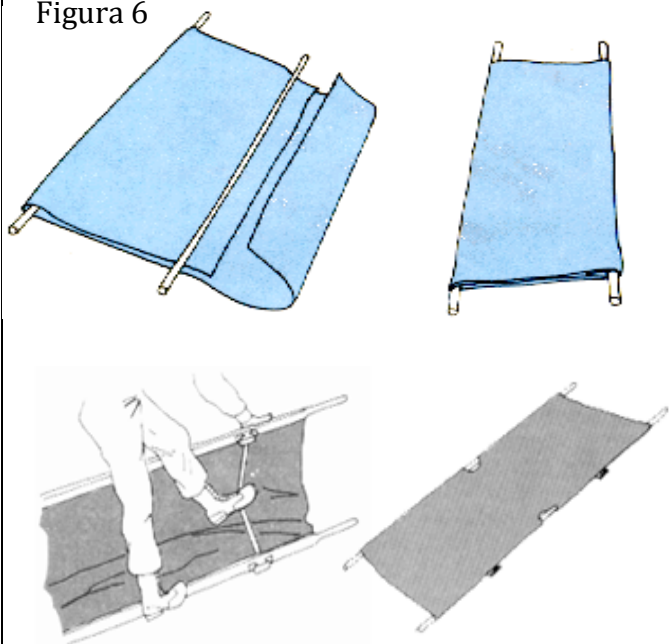
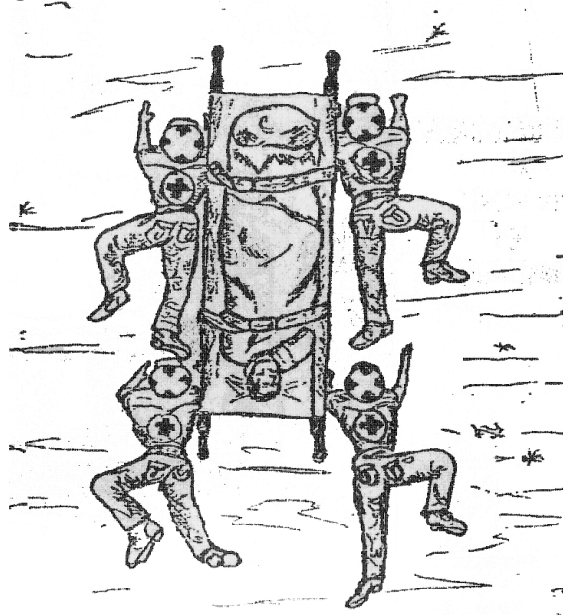


Figura 7



2. RALLY DE HABILIDADES

- a. **Participantes:** 6 mixto, al menos 2 mujeres.
- b. **Materiales:** **REFUGIO:** Dos mástiles de 1.30 mts., una lona o nylon (puede llevar ojales en las esquinas), seis estacas de madera, pita, un lazo, un martillo o mazo, una barreta o cualquier otra herramienta para abrir hoyos.

FUEGO: Cualquier método para encender fuegos sin fósforo, madera, hierba seca y un fósforo (solo sino funciona el método natural).



LEÑA: Una hacha, un trozo de madera de 45 cms. de largo por 25 cms. de diámetro.

ORIENTACION: Una hoja doble oficio de cualquier grosor, material para dibujar la rosa de los vientos de 16 puntos, un clavo de 3 pulgadas.

NUDOS: Un mástil, un anzuelo grande, un gancho, dos reglitas de cualquier material, dos lazos de dos metros, 10 cuerdas, una pita delgada.

- c. **Procedimiento:** Además de la línea de salida, habrá 5 líneas marcadas y en cada una estará el material respectivo.

En la primera línea se ubicarán dos guías para realizar el refugio tipo A.

En la segunda línea dos guías para realizar el fuego, el cual deberá ser sin fósforo, y solo utilizando materiales naturales. Se puede utilizar un fosforo al no producir resultados el método natural, pero esto conlleva a penalización. El fuego debe de mantenerse encendido al menos por un minuto. Al no tener éxito alguno los guías corren a la ultima línea.

En la tercera línea se ubicará un guía para rajar leña, el trozo deberá ser partido en cuatro rajas de leña únicamente. No se puede utilizar elemento alguno para sostener el tronco.

En la cuarta línea se ubicará un guía para realizar la rosa de los vientos. El participante no deberá llevar nada hecho. Deberá orientarla correctamente con 16 puntos cardinales, ésta quedará anclada al suelo, por el centro con el clavo.

Al silbatazo salen corriendo de la línea de salida a ubicarse y trabajar en su línea respectiva.

Al terminar los participantes se dirigen a la quinta línea donde esperarán que lleguen todos sus compañeros. Cuando todo el grupo este completo, gritan el nombre del club. En la quinta línea se evaluarán los nudos que están en el recuadro de abajo. Harán una fila, el primer participante corre hacia el juez, el cual indicará dos nudos a realizar, una vez hechos corre por su relevo.

Es importante resaltar en esta quinta línea lo siguiente: los materiales estarán con el juez. Los nudos que se harán en el mástil son el fugitivo y el tensor, en el anzuelo nudo uni con un delgadísimo lacillo, la zarpa de gato en el gancho, en el primer lazo de dos metros en un lado el ahorcado y en el otro extremo, uniendo una cuerda al lazo, el vuelta de escota corredizo. En el segundo lazo el as de guía español. En las dos tablitas el nudo de yugo. Si el competidor no sabe el nudo, puede correr de regreso para pedir ayuda al siguiente en fila, este guía hace nada mas el nudo que se le pidió al anterior y regresa al punto de la línea (ya realizo su primer nudo), su relevo será el que pidió ayuda (regresa a terminar su segundo nudo). Cada competidor debe realizar dos nudos y nada mas.

- d. **Puntuación:** Se evaluará el tiempo y los materiales. En cuanto al refugio: estética, medidas, consistencia. En cuanto al fuego: Si se realizó sin fósforo o con fósforo. En cuanto a la troza: cuatro rajas. En cuanto a la rosa: estética, originalidad, correcta orientación. En cuanto a nudos: nudo bien aplicado, la consistencia y estética.

- e. **Penalización:**

1. El que utilice otro tipo de material y medidas al indicado.
2. El que haga el nudo no solicitado o haga más de dos nudos.
3. El que utilice fósforo en el fuego.
4. El que salga antes que el corredor pase la línea de llegada-salida.

Vuelta de escota corredizo



Calabrote o carrick



Nudo Cirujano



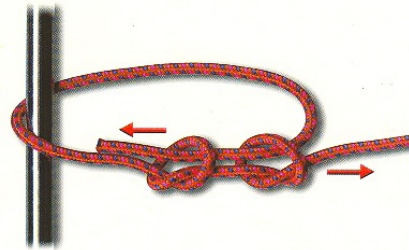
Nudo de mariposa



As de guía español



Tensor de tienda o de tirante



Fugitivo (aplicado)



Zarpa de gato(aplicado)



Nudo ahorcado o verdugo



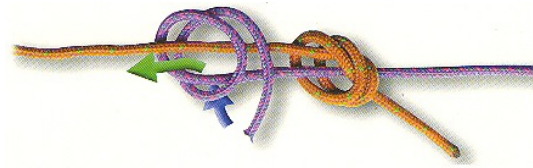
Nudo de Yugo aplicado



Nudo doble de pescador



Nudo Uni



3. ORDEN CERRADO, MARCHAS Y FANTASÍA

- a. **Participantes:** 9 máximo o siete mínimo, mixto. Unidad de 8 o 6 más director dirigiendo. 1 mujer mínimo. 3 conquistadores mínimo.
- b. **Materiales:** Uniforme de gala para todos los participantes.
- c. **Procedimiento:** En la primera etapa de marcha normal o militar. La segunda etapa es la marcha de fantasía. El orden de participación se sorteará. Se contará con un mínimo de cuatro minutos y un máximo de 5 para realizar sus ejecuciones de movimientos. Los jueces darán una calificación a su demostración, tomando en cuenta los siguientes pasos:

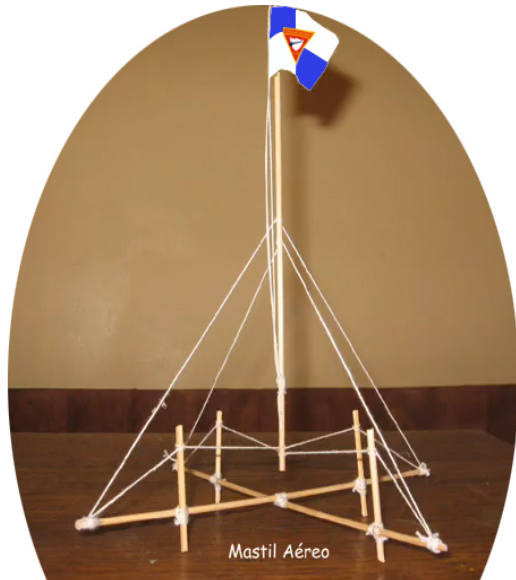


Formación, Columna, Línea, Fila, Alinear, Distancia, Flanco, Órdenes de marcha, Descanso a discreción, Marcar el paso, Presentar saludo, Flanco derecho/izquierdo, Atención (Firmes), Alinearse, Posición de oración, A la izquierda/derecha, Descanso, Media vuelta, Romper filas, Marcar el paso y Conversiones. Presentar mínimo 4 marchas de fantasía al final de su rutina.

- d. **Puntuación:** Uniforme completo, cantidad de órdenes, órdenes claras y bien dadas, buena ejecución, originalidad de la rutina, creatividad, sincronía y el tiempo.
- e. **Tiempo:** 4 mínimo -- 5 máximo.

EVENTOS DE PIONERISMO

4. MÁSTIL AÉREO



estética, la consistencia de las amarras, funcionalidad y el tiempo.

a. **Participantes:** 5 conquistadores mixto.

b. **Materiales:** bambú (2 varas de 2.5 mts., 4 de 1 mt. y 1 de 3.5 mts.) pita de henequén (maguey) cuchillo, lazos y bandera de los conquistadores.

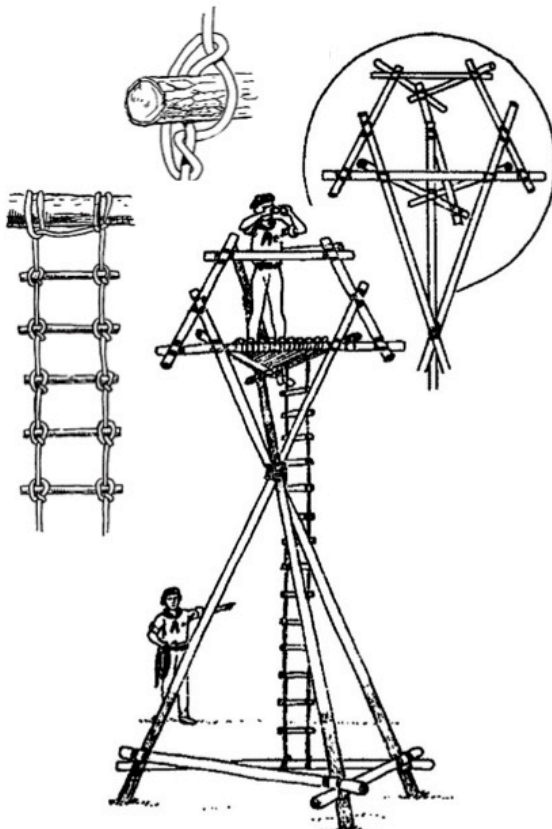
c. **Procedimiento:** al pitazo el equipo empieza a trabajar con las amarras respectivas. Siga el modelo presentado. No se permitirá calar el bambú.

d. **Tiempo:** el tiempo se para cuando la bandera izada y el quipo grita el nombre del club.

e. **Puntuación:** Por cada amarra bien hecha obtendrá dos puntos (5 amarras en total). Además se evaluará la

f. **Tiempo:** máximo 25 minutos.

5. LA TORRE DEL VIGÍA



a. **Participantes:** 6 guías, al menos una mujer.

b. **Materiales:** Material natural. Se puede utilizar vara de bambú o palo rollizo: 3 de 5.0 mts. (alto), 3 de 2.25 mts. (base abajo), 3 de 1.75 mts. (base arriba), 3 de 1.5 mts. (vertical arriba), 3 de 1 mts. (baranda), todas las varas en mitad que necesite para la plataforma de arriba, material para hacer una escalera (bambu+lazos), pita de maguey y el logo de los guías mayores para colocarlo arriba.

c. **Procedimiento:** al silbatazo corren hasta el material donde se construirá la torre, con un tiempo máximo de 35 minutos. Al terminar debe de subirse un guía mayor y grita el nombre del club, se para el cronómetro y los jueces evaluarán. Los clubes que no terminen en ese tiempo solo

tendrán puntaje de participación. Por seguridad tendrá la opción de enterrar la base o atirantarla con pita y estacas.

- d. **Puntuación:** Por cada amarra bien hecha obtendrá un punto, estas son: 6 cuadradas (base de abajo), 18 amarras diagonales (parte de arriba), 1 amarra trípode, 3 amarras continuas, escalera. Además se evaluará la estética, amarras, el tiempo y la resistencia.
- e. **Tiempo:** máximo 35 minutos.

EVENTO ECOLOGICO

6. QUETZALITO DE PAPEL

- a. **Participantes:** 4 conchiguías. Al menos un hombre.
- b. **Materiales:** yuquia, agua, mucho papel periódico, papel de colores, resistol (liquido o silicon), 2 globos grandes o armazón de alambre, tijeras para cortar el papel, alambre o pita para colgarla, temperas de colores y pincel.
- c. **Procedimiento:** lo primero es inflar los globos y formar un ocho o colgar la armazón de alambre. Se llenan de engrudo y de papel. Se deja secar, después en forma creativa se cubre de papel de colores. Si deseas puedes pintar algunos detalles. El quetzal debe de medir no menos de 80 cm de altura para el cuerpo (sin cola y patas). La cola y patas a criterio de los participantes.
- a. **Puntuación:** Se evaluará creatividad, consistencia, estética, materiales usados, medidas aproximadas. No lo debe de llevar hecho, el evento es en el campamento.



EVENTOS FISICOS

7. SALTO ALTO CON IMPULSO

- a. **Participantes:** 2 conquiguías varones
- b. **Materiales:** dos bastones, lazo.
- c. **Procedimiento:** todos los participantes harán fila para esperar su turno a saltar. Una vez que este en la línea de salida, al silbato del juez, correrá y saltara la altura que los jueces hayan estipulado. Todos los que salten dicha altura, pasaran a la siguiente ronda, donde la altura será mayor, y así sucesivamente hasta sacar a los ganadores.



8. SALTO LARGO CON IMPULSO



- d. **Participantes:** 2 conquiguías mujeres
- e. **Materiales:** dos bastones, lazo.
- f. **Procedimiento:** todos los participantes harán fila para esperar su turno a saltar. Una vez que este en la línea de salida, al silbato del juez, correrá y saltara lo mas posible, los jueces medirán la distancia. Habrán dos oportunidades de saltar por cada competidora. La ganadora será la que mas largo haya saltado.

9. CARRERA DE RELEVO 4x50



- a. **Participantes:** 4 conquiguías. 2 hombres y 2 mujeres.
- b. **Materiales:** ropa e implementos deportivos, testigo de madera de 20 cms de largo.
- c. **Procedimiento:** Se colocarán los 4 conquiguías en sus posiciones, que será un hombre y una mujer a cada extremo de las líneas marcadas. Al silbatazo, correrá el primer competidor quien deberá entregar el testigo de

madera al siguiente participante en el otro extremo, y así sucesivamente hasta el último participante.

d. Se penalizará al equipo que:

- ☐ No entregue en la mano el testigo para hacer el relevo.
- ☐ No aporte 2 mujeres o 2 hombres.
- ☐ Que salga antes de recibir el conito.

e. **Puntuación:** Se evaluará el mejor tiempo en general.

EVENTOS RECREATIVOS

10. LA RUTA DEL CONQUIGUÍA



a. **Participantes:** Todo el club.

b. **Materiales:** Todo lo que necesite, etc.

c. **Procedimiento:** Se distribuirán en todo el campo alrededor de 30 bases, cada una de ellas rotuladas. Cada club recibirá una hoja en la cual habrá un enigma que será resuelto con las pistas o palabras que consigan en cada base.

Todo el club deberá estar presente en la base y realizar todo lo que los jueces digan (**SEGUIR INSTRUCCIONES**).

En cada base se firmará y se entregará una calcomanía con una pista del enigma. El club que concluya con 20 bases ya puede finalizar el evento y si entrega el enigma resuelto.

d. **Tiempo:** El menor posible. Máximo para el evento 2 horas.

11. TRANSPORTANDO AGUA

- a. **Participantes:** 12 participantes mixto. Al menos 4 mujeres.
- b. **Materiales:** dos cubetas de 5 galones, una esponja de 50 cms. de largo, 20 cms. de ancho y 5 cms. de grosor.
- c. **Procedimiento:** los participantes se ubicarán sentados en el suelo con las piernas cruzadas uno



- detrás de otro lo mas cerca posible. La primer cubeta estará llena de agua a una distancia de 10 metros y la otra cubeta estará a la espalda del ultimo participante. Al silbatazo del juez, el primer participante se levantara y correrá hasta la cubeta llena de agua, tomara la esponja que esta adentro de la cubeta y regresara a sentarse donde estaba originalmente, ya sentado pasara la esponja hacia atrás por encima de su cabeza al siguiente compañero y así sucesivamente hasta el ultimo participante que de espaldas a la cubeta exprimirá la esponja. Ya exprimida, pasara la esponja hacia delante de la misma manera que la recibió, hasta llegar al primer participante que volverá a realizar la operación. Para poner mas interesante el evento el agua tendrá un ingrediente secreto que lo darán los organizadores.
- d. **Puntuación:** Gana el que mas agua tenga en la segunda cubeta. Habrá medida exacta.

12. GOLTIRAGOL



- a. **Participantes:** 2 mixto.
- b. **Materiales:** balón de futbol #5, marco de metal o de madera con puntas para que quede fijo (puede ser de varilla) de 60 cm de alto por 80 cm de largo.
- a. **Procedimiento:** Los participantes se ubicarán frente a frente. A cada pitazo indicará el momento patear el balón que tiene que pasar por debajo del marco hasta llegar al otro compañero. Una vez que recibe, retrocederá 1 metro y se repite el proceso. El club que logre una mayor distancia gana el evento.
- b. **Puntuación:** Habrá un juez por cada club participante llevando el registro de la distancia recorrida.
- c. **Penalizaciones:**
- 1- Se podrá pisar la raya hacia atrás pero nunca hacia delante.
 - 2- Quedara descalificado el club que su balón no pase por debajo del marco.

EVENTOS ESPIRITUALES

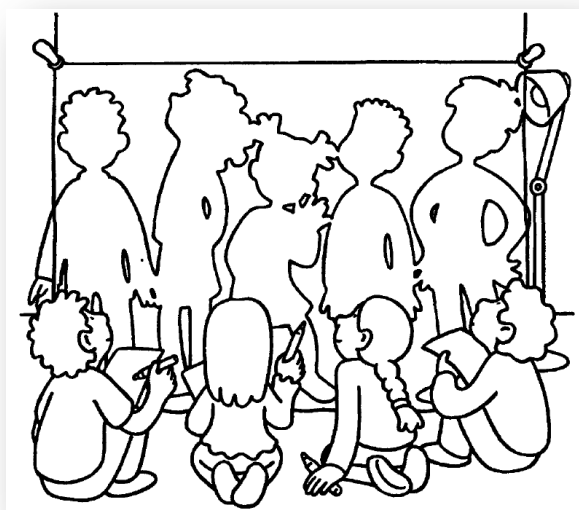
13. BOOM BIBLICO

- a. **Participantes:** 2 conquistadores y 2 guías mayores.
- b. **Materiales:** Tarjeta del boom bíblico, libros de Efesios, Filipenses, Colosenses, I y II de Tesalonicenses Biblia Nueva Reina Valera 2000 (Sociedad Bíblica Emmanuel) y materiales adicionales de estudio para dichos libros.

- c. **Procedimiento:** Se usará la tarjeta o guía de preparación para cada nivel del boom bíblico. Debe estudiar 3 aspectos básicos: -- Los detalles de los textos estudiados (acontecimientos, protagonistas, lugares, circunstancias, etc.). -- Contexto histórico, geográfico y político de los libros a estudiar. -- La biografía de los autores de los libros estudiados. Es importante que consiga la guía de estudio para preparar a su participante. El evento se realizará en dos etapas: PRIMERA: se realizará un examen escrito. Los 3 clubes con promedio más alto irán a la final que será de manera oral frente a todos los acampantes. SEGUNDA: Se les hará preguntas orales a los que clasificaron a la final por cada nivel. Se harán 4 rondas de preguntas. El punteo por pregunta dependerá del grado de dificultad en cada ronda. El que acierte más preguntas orales (50 puntos), más el examen escrito (50 puntos), dará como resultado a los mas destacados en éste evento espiritual.



14. CONCURSODE SOMBRAS



héroe de la Biblia.

- a. **Participantes:** Todo el club.

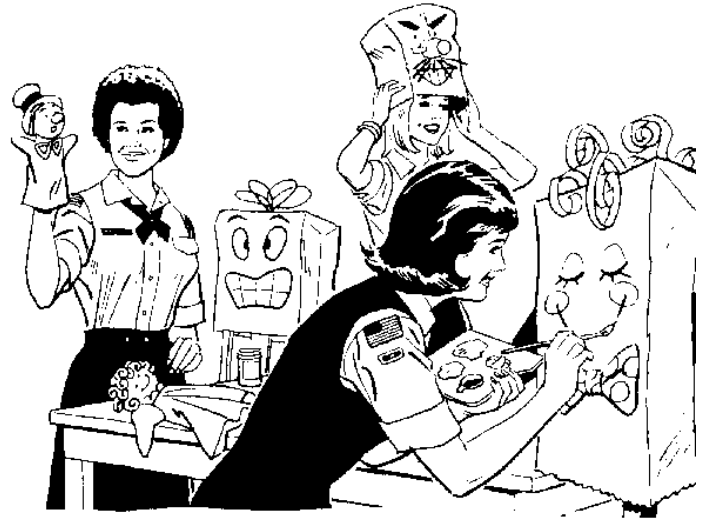
- b. **Materiales:** Todo lo que necesite.

- c. **Procedimiento:** El objetivo es representar un tema bíblico mediante sombras. Se colocará una sábana blanca colgada y por detrás de esto un farol de noche que sea potente (lo proporcionaran los organizadores). Es importante la creatividad, originalidad, desarrollo de la escena y tiempo. La temática a desarrollar tiene que ver algún

- d. **Tiempo:** Mínimo 5 minutos y máximo 7.

15. TITERES

- a. **Participantes:** Todo el club.
- b. **Materiales:** El que sea necesario.
- c. **Procedimiento:** El evento consiste en desarrollar un diálogo con personajes, escenografía, música, etc., con un mensaje positivo y espiritual. El tópico a tratar es sobre “los héroes de la bíblica y nosotros”. La creatividad es la clave. Y por favor esfuércese para que esta sea una presentación que honre a Dios. El diálogo no debe de tener menos de 5 y no más de 7 minutos.
- d. **Puntuación:** Se evaluará lo siguiente: tiempo, diálogo entregado por escrito, escenografía, creatividad, mensaje y la ilación.



- e. **Se penalizará**
- ☐ El tiempo de más o de menos.
 - ☐ Que los títeres los compre ya hechos.
- f. **Tiempo:** 5 a 7 minutos

16. MATUTINA



- a. **Participantes:** 2 mixto.
- b. **Materiales:** Matutina de Jóvenes 2013, mes de marzo.
- c. **Procedimiento:** Debe de memorizar día, fecha, título, cita y texto. El evento es oral que consiste en rondas donde los participantes tomarán un número correspondiente al día, demostrarán la matutina de memoria y se irá descalificando los que no acierten. Se tomará en cuenta las equivocaciones y el tiempo, según la ronda en que se encuentren los participantes. En cada ronda se van eliminando con los requerimientos de los evaluadores.

17. PREDICADOR

- a. **Participante:** 1 conquiguía.
- b. **Materiales:** Biblia y material que considere necesario para su preparación. Informe de evangelismo público.
- c. **Procedimiento:** "¡Toda potestad nos ha sido conferida... por lo que debemos ir y hacer discípulos, bautizándolos en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo, enseñándoles que guarden todas las cosas que nos ha mandado....!, siguiendo este mandato, los que sean elegidos como evangelistas del club deberán llevar a cabo la semana de campaña juvenil que tenga el campo local. Hay que presentar un informe del evento realizado: fotografías, visitas, bautismos, los que aceptaron a Jesús, etc.



- d. **Puntuación:** Se evaluará:
 - 1. Estructura ordenada y lógica del mensaje, es decir, una introducción, desarrollo y conclusión. Se debe justificar el tema, argumentar, sintetizar y cerrar con una o varias frases que retomen el planteamiento.
 - 2. Originalidad para enfocar el tema. No de memoria.
 - 3. Profundidad del tema que sea bíblico. Debe llevar implícito un razonamiento convincente, pero que exija una reflexión y análisis por parte del receptor. Textos bien aplicados.
 - 4. Título y precisión del tema. El título elegido debe ser atractivo, pero no jocoso ni extravagante. El tema ha de ser muy concreto de manera que el receptor sólo reciba la idea fundamental, es decir, no salirse del tema ni andar con rodeos.
 - 5. Evitar el uso de redundancias y muletillas. Constituyen distracciones para no captar el mensaje claro. Frases constantes dentro del mensaje, este se torna monótono y la repetición de palabras causa la pérdida de la idea.
 - 6. Emplear los recursos estilísticos. Uso del lenguaje figurado tal como: símil, hipérbole, personificaciones, parábolas e ilustraciones, etc.

7. Posición y Gestos adecuados. Mediante ella se logra una cercanía mental con el receptor. Debe reflejar seguridad, serenidad y dinamismo. Es el lenguaje no verbal. Una sonrisa, el movimiento de las manos, etc. El predicador debe dirigir su mirada a cada uno de los receptores, debe evitar mirar hacia el suelo, alrededor o al cielo, pues denota inseguridad o temor.
8. Articulación correcta. Es la pronunciación adecuada de las vocales y consonantes y las sílabas que estas constituyen.
9. Tono de voz y vocabulario adecuado. La voz debe ser regulada de acuerdo a la cantidad de escuchas y la distancia entre éstos y el emisor. La terminología usada tomando en cuenta a qué tipo de público va dirigido.
10. Conclusión y llamado. Resumir o sintetizar el mensaje en unas cuantas frases para luego invitar al oyente a responder o decidir sobre el tema que fue expuesto.

Para este evento se evaluarán los diez aspectos anteriores con base de 10 puntos cada uno. Se sumará cada aspecto y este se comparará con los demás participantes, para sacar un ganador.

e. **Tema: Héroes de Jesús.**

f. **Tiempo:** 6 minutos máximos.

PUNTAJES

Todos los pre-requisitos deben estar comprendidos entre Agosto de 2012 y Marzo de 2013. No podrá ser informado ningún requisito cumplido con fecha anterior.

La puntuación General estará dividida en 4 áreas:

1. *Eventos pre-campamento*
2. *Eventos de campamento*
3. *Inspección y disciplina*
4. *Gerencia del club*

INSPECCIÓN Y DISCIPLINA



INSPECCION

El objetivo es evaluar el orden y limpieza que debe mantenerse dentro de su área de acampar. Se realizarán 6 visitas en total, 3 diurnas y 3 nocturnas.

EL TOTAL MAXIMO DE PUNTOS POR INSPECCION DIURNA ES DE 250 PUNTOS Y EL DE INSPECCION NOCTURNA ES DE 80 PUNTOS

AREAS A EVALUAR:

1. CORTESIA (10 puntos)
 - Diurna

- Se muestra desde que el evaluador se presenta al club.
- Se puede hacer a través de un canto, un integrante dando la bienvenida, etc.
- Se evaluará solamente durante la visita.

2. MATUTINA (10 puntos)

- Diurna.
- Todo el club debe de manejarla de memoria.
- Aprender título, cita y texto.
- El evaluador solicitará que todos la digan al unísono. Luego se eligen dos para que la repitan.

3. ASEO PERSONAL (10 puntos)

- Diurna.
- Manos, uñas, dientes, zapatos limpios, apariencia física.

4. FORMACIONES Y MARCHAS (10 puntos)

- Diurna.
- El evaluador pondrá a prueba al club a través de órdenes.
- Se evaluará las ordenes básicas:
 - Descanso 1 pto.
 - Firmes 1
 - Descanso a discreción 1
 - Flanco izquierdo 1
 - Flanco derecho 1
 - Alinear 1
 - Saludos 1
 - Marcha 1
 - Posición de oración 1
 - Media vuelta 1

5. TENDEDERO (10 puntos)

- Diurna y Nocturna.
- Ropa mojada 3
- Definido área de hombres y mujeres. 2
- Orden. 3
- Buena ubicación. 2

6. UNIFORME (15 puntos)

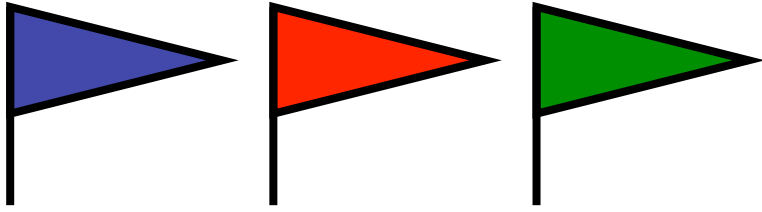
- Diurna.
- Uniforme oficial (15 puntos)
 - Camisa/blusa blanca tipo militar 1 pto.
 - Cinturón negro 1
 - Mujeres: calcetas blancas o verdes (todos iguales) 1
 - Hombres: calcetines negros o verdes (todos iguales) 1
 - Pantalón oficial 1
 - Falda oficial 1
 - Zapatos negros 1
 - Pañoleta y tubo (cañuela) 1
 - Corbata negra y lisa con o sin logo GM (solo para GM) 1
 - Triángulo 1
 - Mundo 1
 - Insignias bien colocadas y pegadas 1
 - Banda respectiva 1
 - Boina o gorra oficial 1
 - Cordón Azul (para el director) 1
- Uniforme no oficial (10 puntos máximo)
 - Camisa del mismo color 2 ptos.
 - Pantalón del mismo color 2
 - Falda del mismo color 2

○ Zapatos del mismo tipo y color	2
○ Calcetines del mismo color	2
7. BANDERAS Y BANDERINES (10 puntos)	
▪ Diurna izadas y nocturna arriadas	
▪ Bandera del conquistador	1 ptos.
▪ Bandera del Guía mayor	1
▪ Bandera de Aventurero	1
▪ Bandera Nacional	2
▪ Banderín de Conquistador	1
▪ Banderín de Guía Mayor	1
▪ Banderín de Aventurero	1
▪ Banderas izadas o arriadas	1
▪ Banderines a la vista o guardados	1
8. BOTIQUIN (10 puntos)	
▪ Diurna	
▪ Rotulado del contenido	2 ptos.
▪ Ordenado y limpio	2
▪ Gasas y otros para heridas	1
▪ Medicamento para dolor, fiebres etc	1
▪ Equipo de inmovilización	1
▪ Maletín o caja especial para primeros aux. (no de cartón)	2
▪ Buena ubicación	1
9. COCINA (10 puntos)	
▪ Diurna y nocturna	
▪ Limpieza	2 ptos.
▪ Orden de utensilios	2
▪ Fuego apagado (noche totalmente) o encendido cocinando	2
▪ Alimentos bien tapados	2
▪ Agua bien tapada	2
10. ALACENA (10 puntos)	
▪ Diurna y nocturna	
▪ Ordenada	4 ptos
▪ Limpia	4
▪ Tapada	2
11. MENU A LA VISTA (10 puntos)	
▪ Diurna	
12. BASURERO (10 puntos)	
▪ Diurna y nocturna	
▪ Basurero materia orgánica en tierra	2 ptos.
▪ Basurero materia inorgánica en bolsa	2
▪ Basura no a la vista (limpio)	2
▪ Tapado	2
▪ Bien ubicado	2
13. SANITARIO (10 puntos)	
▪ Diurna y nocturna	
▪ Limpio	2 ptos.
▪ Resguardado por paredes	2
▪ Sentadero	2
▪ Cal	2
▪ Buena ubicación	2
14. CERCO (10 puntos)	

▪ Diurna	
▪ Estético	3 ptos.
▪ Limites bien definidos	2
▪ Tensado	3
▪ Separación de ½ metro entre clubes	2
15. ORDEN Y LIMPIEZA GENERAL (10 puntos)	
▪ Diurna y nocturna	
16. BIBLIAS A LA VISTA (10 puntos)	
▪ Diurna	
▪ Ubicadas en un solo lugar	5 ptos
▪ Suman total de acampantes	5
17. HERRAMIENTAS Y EQUIPOS (10 puntos)	
▪ Diurna y nocturna	
▪ Orden	5 ptos.
▪ Buena ubicación	5
18. CARPAS (15 puntos)	
▪ Diurna	
▪ Alineadas y agrupadas por tamaños	2 ptos.
▪ Definido área de hombres y mujeres	2
▪ Bien armadas y estacas colocadas correctamente	2
▪ Zapatos arreglados	2
▪ Maletas ordenadas de mayor a menor	2
▪ Limpieza y camas bien tendidas	3
▪ Puertas, ventanas y zíperes en su lugar	2
19. DISCIPLINA (10 puntos)	
▪ Diurna	
▪ A tiempo en formación para inspección	5 ptos.
▪ Bien formados y disciplinados a la hora de inspección	5
▪ Nocturna	
▪ Silencio después del toque de queda	10
20. ELEMENTOS ADICIONALES NATURALES (50 puntos)	
▪ Asta de bandera	5 ptos.
▪ Rótulo del club (puede ser no natural)	5
▪ Entrada o pórtico	5
▪ Ropero	5
▪ Zapatera	5
▪ Boletín (puede ser no natural)	5
▪ Devocional o santuario	5
▪ Torre	5
▪ Mesa	5
▪ Cocina	5

Al inicio de cada día se dará el respectivo puntaje de inspección, se asignará un banderín a cada club, quedando de la siguiente manera:

BANDERINES	
AZUL	95 - 100%
ROJO	85 – 94 %
VERDE	75 – 84 %



DISCIPLINA

El objetivo es el de mantener la disciplina bien alta entre todos los uniformados, no como una persecución de los evaluadores sino como método de aprendizaje.

A la llegada del campamento cada Club recibirá 200 puntos de crédito. Se restarán puntos por las faltas que el Club o un miembro de este cometan. Las faltas están divididas en tres:

Faltas severas

Faltas graves

Faltas leves

ficha roja

ficha azul

ficha amarilla

Se construirá un comité de disciplina el cual se encargará en definir cada asunto de disciplina.

Faltas severas de 15 a 25 puntos menos (ficha roja)

Dependiendo la intensidad de la falta, puede llegarse hasta la expulsión de todo el club o miembro del campamento.

- ☐ Cualquier tipo de engaño o mentira como:
 - Tratar de introducir personas al Campamento con el Club, que no estén debidamente matriculados y/o asegurados
 - Mentir en la edad del participante.
- ☐ Escenas indecorosas muy atrevidas, no morales.
- ☐ Peleas o riña entre clubes.
- ☐ Faltar el respeto a los jueces.
- ☐ Juegos, dramas, chistes o cualquier forma donde se rebaje la integridad de un ser humano.

Faltas graves de 10 a 14 puntos menos (ficha azul)

- ☐ Parejas encontradas besándose, abrazándose o alejadas del lugar del evento.
- ☐ Lenguaje vulgar y soez.
- ☐ Contestar inadecuadamente al director o supervisores.
- ☐ Dañar el área de acampar (cercos, árboles, animales, o cosas del lugar.
- ☐ Indumentaria indecorosa a cualquier hora del día tanto en las mujeres como en los hombres (blusas de tirantes, licras, shorts muy cortos, mini faldas, mini blusas etc. y en el caso de los hombres andar sin camisa) para toda actividad (hasta en los sociales).

- ☐ Poseer artículos electrónicos prohibidos TV, grabadoras, Ipod, discman etc.
- ☐ Escuchar música no cristiana en cualquier medio (hasta en los celulares).
- ☐ Intemperancia. Comer o tomar en horario no establecido.
- ☐ Salir del campamento sin autorización del director de club y director JA.
- ☐ Faltar a reuniones oficiales de directores y jueces

Faltas leves de 5 a 9 puntos menos (ficha amarilla)

- ☐ Retirar la mayoría de los miembros del Club de las reuniones y eventos sin permiso de los oficiales del Campamento.
- ☐ Ingresar a la zona de eventos sin autorización.
- ☐ Indisciplina en el acto cívico.
 - Hablar en formación
- ☐ Llegar tarde a una reunión (director).
- ☐ Desordenes en el campamento o evento.
- ☐ No respetar horario de campamento:
 - Permanecer en el área de acampar en momentos de eventos, actos cívicos, fogatas, etc.
 - Bañarse en horas y lugares no establecidos.
 - Llegar tarde a actos cívicos.
- ☐ El uso de aretes, pulseras, anillos, collares.
- ☐ Inscribirse tarde a los eventos.

ENTREGA DE CARPETA

Todo deberá ser entregado en una carpeta al llegar al campamento. Es importante tomar en cuenta que la información debe de ser bien documentada, con fotos y cartas de certificación firmadas.

El orden que deberá incluir la Carpeta es el siguiente:

1. Hoja de presentación con la información del Club (logo, iglesia, distrito).
2. Índice de contenido.
3. Eventos pre-campamento (en orden por evento)
4. Gerencia del Club (en orden por ítem).
5. Otros.

PUNTAJES GENERALES

EVENTOS PRECAMPAMENTO		
No	DESCRIPCION	Puntos
1	Preinscripción	75
2	Inscripción	75
3	Evangelismo	250
4	Recolección	275
5	Espíritu Emprendedor	275
6	Día de la Iglesia limpia	175
7	Gerencia del Club	450
PUNTAJE TOTAL MAXIMO		1575

EVENTOS DE CAMPAMENTO		
No	EVENTO	Puntos
1	Primeros auxilios	50
2	Rally de habilidades	50
3	Orden cerrado, marchas	50
4	Mástil aéreo	50
5	La torre del vigía	50
6	Quetzalito de papel	50
7	Salto alto con impulso	50
8	Salto largo con impulso	50
9	Carrera de relevos 4x50	50
10	La ruta del conquiguía	50
11	Transportando agua	50
12	Goltiragol	50
13	Boom bíblico	200
14	Concurso de sombras	200
15	Títeres	200
16	Matutina	200
17	El predicador	200
PUNTAJE TOTAL MAXIMO		1600

EVENTOS GENERALES		Puntos
1	Festival conquiguía	100
2	Investidura	200
3	Boletínero conquiguías	100
4	La playera del club	150
PUNTAJE TOTAL MAXIMO		550

3. INSPECCION DE CAMPAMENTO		
No	Descripción	Puntos
1	Cortesía	10
2	Matutina	10
3	Aseo Personal	10
4	Formaciones y marchas	10
5	Tendedero	10
6	Banderas y banderines	10
7	Botiquín	10
8	Cocina	10
9	Alacena	10
10	Menú a la vista	10
11	Basurero	10
12	Sanitario	10
13	Cerco	10
14	Orden y limpieza general	10
15	Biblias a la vista	10
16	Herramientas y equipos	10
17	Carpas	15
18	Disciplina	10
19	Elementos adicionales	50
20	Disciplina (máximo obtenido al cierre del evento)	200
21	Méritos (máximo tres puntos en todo el evento, debe ser muy importante)	3
PUNTAJE TOTAL MAXIMO		1118

GERENCIA DEL CLUB		
No	Descripción	Puntos
1	Eventos del campo local	50
2	Directiva	50
3	Planificación	50
4	Reuniones con los padres	50
5	Visita pastor distrital	50
6	Día del conquistador	50
7	Boom bíblico	50
8	Clases regulares y avanzadas	50
9	Reunión semanal	50
PUNTAJE TOTAL		450

APENDICE A

FORMULARIOS

1^{er} CAMPAMENTO SIMULTANEO CONQUIGUIAS

“Héroes de Jesús, soldados de la cruz”

Formulario 01

AUTORIZACIÓN DE VIAJE

Yo _____ autorizo la
participación de mi hijo(a) _____ en el
1^{er} CAMPAMENTO SIMULTANEO CONQUIGUIAS que será realizado DEL 27 AL
31 DE ABRIL DE 2013, en _____,
siendo la salida el día ____/____/____ a las _____ hrs.
De (lugar)_____ Y el retorno
el día ____/____/____ a las _____ hrs. en el mismo lugar.
Nombre del responsable: _____
Teléfono de contacto: _____
Documento de identificación: nombre y número: _____
Lugar y fecha _____, _____ de _____ de _____.

FIRMA

Padre o responsable

1^{er} CAMPAMENTO SIMULTANEO CONQUIGUIAS
“Héroes de Jesús, soldados de la cruz”
Formulario 02

FICHA DE INSCRIPCION DEL CLUB

INFORMACION GENERAL DEL CLUB

Nombre: _____ Iglesia: _____

Distrito: _____ Asociación/Misión: _____

Dirección completa: _____

Año de fundación del Club: _____

Cantidad participantes en el campamento: _____ Número de Conquistadores: _____

_____ Número de Guías Mayores: _____ Número de Directivos

del club: _____ Número total de miembros del club: _____

INFORMACION DEL CONTACTO

Director(a): _____

Dirección completa: _____

Contacto Teléfono: () _____ E-mail: _____ Nombre del pastor: _____

_____ Celular del Pastor: _____ E-mail: _____

FIRMA DEL PASTOR

FIRMA DEL DIRECTOR

FIRMA 1^{er} ANCIANO

No	NOMBRE	EDAD	CARGO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			

1^{er} CAMPAMENTO SIMULTANEO CONQUIGUIAS

“Héroes de Jesús, soldados de la cruz”

Formulario 03

EVALUACION DEL CAMPAMENTO

En consulta con la directiva de club llene esta encuesta de evaluación al final del campamento. El propósito no es evaluar negativamente ya que el equipo de campamento hace lo humanamente posible para realizar un evento que llene las expectativas de la juventud y es normal que hayan fallos que podrían mejorarse para el próximo evento. Gracias por su aporte. Ponga un chequecito sobre la línea que corresponda:

	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	POBRE
1. Manual de campamento	_____	_____	_____	_____
2. Eventos	_____	_____	_____	_____
3. Tema del Campamento	_____	_____	_____	_____
4. Sistema de punteo	_____	_____	_____	_____
5. Capellanía	_____	_____	_____	_____
6. Premios	_____	_____	_____	_____
7. Lugar de campamento	_____	_____	_____	_____
8. Organización	_____	_____	_____	_____
9. Programación	_____	_____	_____	_____
10. Sanitarios, baños, basura	_____	_____	_____	_____
11. Recuerdo de campamento	_____	_____	_____	_____
12. Campamento en general	_____	_____	_____	_____

¿Qué crees que faltó en este campamento?

¿Cuál es tu parte favorita del campamento?

¿Qué es lo que harías diferente para que el próximo campamento sea una mejor experiencia?

Lo positivo:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Sugerencias:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

